Indonesian Journal of Learning and Educational Studies
ISSN: 3021-8780 (Online)
Volume 1, Issue 1, 2023 pp. 20-28
Journal Homepage: www.jurnal.piramidaakademi.com/index.php/ijles

Pengembangan Animasi Pembelajaran Berbasis Kinemaster untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi IPA

Tri Septi Agita Cahyanti*, Retno Utaminingsih, Ayu Rahayu
PGSD, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Jl. Batikan, UH-III Jl. Tuntungan No.1043, Tahunan, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55167, Indonesia
E-mail Korespondensi (*): agita.septi02@gmail.com

Abstract: *This study aims to; (1) describe the characteristics of learning animation video media in science learning on the material properties of objects and changes in the shape of objects in class V (2) determine the feasibility of animated video media for learning animation on material properties of objects and changes in the shape of objects in class V students (3) Knowing student responses to learning animation video media in science learning material properties of objects and changes in the shape of the object to increase student interest in learning in class V SDN Banteran 1. This type of research is development (Research and Development), there are 6 steps, namely potential problems, data collection, product design, design validation, design revision, and product testing. Data collection techniques were carried out by means of interviews and questionnaires. The data analysis technique in this research is using quantitative descriptive analysis. The results of this development research show the following results, (1) the characteristics of the learning video are made using the kinemaster application by taking class V material, namely the properties of objects and changes in the shape of objects which are then animated and put together to produce a kinemaster-based learning video. (2) the feasibility of the learning video media developed based on the results of the assessment, material experts obtained an average of 95.3 and obtained very good assessment criteria. The assessment from media experts obtained an average of 96 and obtained very good assessment criteria. The teacher's assessment was included in the "very good" category with a score of 94. (3) the response of the fifth grade students' interest in learning at SDN Banteran 1 was included in the "very good" category with a score of 85.2%.*

Keywords: *Development; Learning media; Learning video; Kinemaster; Learning Science*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk; (1) mendeskripsikan karakteristik media video animasi pembelajaran pada pembelajaran IPA materi sifat-sifat benda dan perubahan wujud benda kelas V (2) mengetahui kelayakan media video animasi pembelajaran pembelajaran animasi pada materi sifat-sifat benda dan perubahan wujud benda pada siswa kelas V (3) Mengetahui respon siswa terhadap media video animasi pembelajaran pada pembelajaran IPA materi sifat-sifat benda dan perubahan wujud benda tersebut untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V SDN Banteran 1. Jenis penelitian ini pengembangan (Research and Development), terdapat 6 langkah yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan lembar angket. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukan hasil sebagai berikut, (1) karakteristik video pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi kinemaster dengan mengambil materi kelas V yaitu sifat-sifat benda dan perubahan wujud benda yang kemudian dibuat animasi dan dijadikan satu sehingga menghasilkan video pembelajaran berbasis kinemaster. (2) kelayakan media video pembelajaran yang dikembangakan berdasarkan hasil penilaian, ahli materi memperoleh rata-rata 95,3 dan memperoleh kriteria penilaian sangat baik. Penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata 96 dan memperoleh kriteria penilaian sangat baik. Penilaian dari guru termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan perolehan skor 94. (3) respon minat belajar siswa kelas V di SDN Banteran 1 termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan perolehan skor 85,2 %.

Kata Kunci: Pengembangan, Media pembelajaran; Video pembelajaran; Kinemaster; Pembelajaran IPA

Pendahuluan

Pendidikan adalah menuntut segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya (Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa, 2013: 20). Salah satu mata pelajaran yang meningkatkan manusia yang lebih berkualitas adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang merupakan ilmu yang mempelajari alam, salah satu materinya yaitu perubahan wujud benda dan sifatnya, pembelajaran IPA mengajarkan siswa mampu berpikir secara kritis, logis dan sistematis. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda khususnya dalam aspek kognitif, jika perkembangan itu tidak dilakukan dengan baik maka akan berdampak buruk pada hasil belajar siswa.

Penerapan media pembelajaran sangatlah berpengaruh pada minat belajar peserta didik. Minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Dengan adanya minat belajar kegiatan belajar mengajar akan terlaksana secara optimal sehingga peserta didik dapat mencapai tingkat pemahaman materi yang maksimal. Begitu juga sebaliknya jika siswa tidak memiliki minat belajar dalam proses pembelajaran maka akan berdampak buruk pada tingkat pemahaman.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada bulan September sampai bulan Oktober di SDN Banteran 1 menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA secara daring pada siswa kelas V. Masih terdapat dua sampai empat siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran secara daring dikarenakan tidak memiliki ponsel sendiri, hanya orang tua siswa yang memiliki ponsel namun orangtua tidak bisa meminjamkan ponselnya pada pagi atau siang hari dikarenakan orang tua bekerja sehingga siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran. Maka dari itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat dipelajari siswa dengan kurun waktu yang lama dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran tersebut diharapkan dapat menjadi alternatif belajar siswa dalam mata pelajaran IPA, perhatian siswa dapat ditingkatkan dengan mengkombinasikan bahan ajar IPA dengan bantuan media pembelajaran lainya seperti animasi pembelajaran berbasis kinemaster. Hal ini dikarenakan di SDN Banteran 1 belum pernah menggunakan media animasi berbasis kinemaster dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengembangan media pembelajaran yang berjudul "Pengembangan Animasi Pembelajaran Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi IPA Kelas V Di SDN Banteran 1". Dengan menggunakan media pembelajaran berupa video ini penulis mengharapkan proses belajar mengajar dapat berjalan secara baik dan menyenangkan meskipun melalui pembelajaran jarak jauh sehingga pemahaman dan minat siswa tentang materi pembelajaran IPA dapat meningkat.

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan segala sesuatu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan seorang pelajar Ekayani (2017:5- 7). Media pembelajaran merupakan salah satu dari berbagai sumber pembelajaran yang merupakan kombinasi dari perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Media pembelajaran juga diartikan sebagai alat bantu atau penyalur informasi pembelajaran guna mempermudah mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran memiliki berbagai tingkat kesukaran tertentu yang bervariasi yaitu, ada beberapa pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran akan tetapi disisi lain ada pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran Muhson (2010:1-10).

Kelebihan media pembelajaran antara lain: mudah digunakan melalui komputer, HP, maupun tablet, efektif digunakan dalam berkomunikasi dan menyalurkan berbagai materi maupun informasi, menghemat waktu dalam mengumpulkan tugas, dan meningkatkan kerja sama dalam belajar dan komunikasi yang lebih baik (Hewasni & Hasiru, 2021: 59-69). Sedangkan kekurangan media pembelajaran sedikit mempersulit pemula karena akan menemukan beberapa symbol asing di dalamnya. Memerlukan banyak kuota internet untuk mengakses media pembelajaran terutama video terlebih video tersebut berukuran besar.

Video pembelajaran tidak interaktif karena pembelajar tidak dapat langsung menanyakan jika ada materi yang kurang dipahami oleh siswa pada video tersebut (Hewasni & Hasiru, 2021:59-69). Manfaat media pembelajaran yaitu materi pembelajaran dapat disampaikan secara diseragamka, penyampaian pembelajaran menjadi lebih jelas, konkret dan menarik, proses pembelajaran lebih interaktif, waktu dan tenaga menjadi lebih efisien, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Dariyadi (2018:272-282).

Video pembelajaran merupakan media yang mengajukan audio visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang baik, antara lain berisi konsep, prosedur, prinsip, dan teori. Video merupakan media pembelajaran audio visual untuk menyampaikan materi pelajaran. Dapat dikatakan audio visual karena unsur dengar (audio) dan unsur video atau tampak (visual) dapat disajikan secara bersamaan (Farista,2018: 1-6).

Kinemaster merupakan aplikasi yang ada dalam smartphone yang merupakan sebuah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap yang ada pada perangkat iOS dan Android. Aplikasi kinemaster mendukung banyak lapisan video, audio, teks, gambar, dan efek yang dilengkapi berbagai macam alat sehingga memungkinkan guru membuat video berkualitas tinggi. Aplikasi kinemaster dapat memudahkan guru dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar (Khaira, 2020: 39-44).

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) harus sesuai dengan hakikat IPA. Pembelajaran IPA tidak hanya sekedar menyampaikan kumpulan pengetahuan tapi juga menanamkan sikap ilmiah dalam peserta didik yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA harus menekanan pembelajaran Salingtemas, kemudian dilaksanakan secara inkuiri ilmiah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah pada siswa serta menekankan pada pemberian pengalaman langsung. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memahami alam sekitar secara ilmiah dan menemukan hal-hal baru dalam dunianya (Utaminingsih dan Rahayu, 2017:89-90).

Materi Pembelajaran IPA yakni sifat-sifat benda dan perubahan wujud benda. Benda-benda disekitar kita dikelompokan menjadi tiga jenis, yaitu benda padat yang molekulnya sangat rapat, benda cair molekulnya agak renggang, dan benda gas yang molekulnya sangat renggang. Dari berbagai macam jenis benda mempunyai ciri khas yang berbeda-beda. Terdapat juga persamaan pada sifat benda padat, cair, dan gas yaitu menempati ruang, yang dapat diartikan bahwa setiap jenis benda membutuhkan ruang dan semua benda.

Minat belajar merupakan kemauan yang tumbuh dari seorang siswa untuk meningkatkan pola belajar atau kebiasaan belajar. Minat belajar akan tumbuh saat peserta didik memiliki keinginan untuk memperoleh hasil yang terbaik, atau ingin memenangkan persaingan dalam bidang tertentu. Minat belajar juga timbul dari pengalam belajar peserta didik yang diciptakan oleh dorongan batin pada saat proses belajar mengajar sehingga hasil belajar akan meningkat (Lestari, 2015:2).

Metode

Model pengembangan pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Menurut Sugiyono (2016:311-316) Research and Development adalah sebuah penelitian yang digunakan untuk meneliti dan menghasilkan sebuah produk baru, yang nantinya akan diujikan kelayakan atau keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan langkah- langkah yang terdapat pada Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2016: 311-316). Langkah- langkah tersebut antara lain: Potensi dan Masalah, Pengumulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, dan Uji Coba Produk.

Pada penelitian ini menggunakan instrument penelitian antara lain instrument penelitian ahli materi, instrument ini ditujukan untuk ahli materi yang digunakan untuk mengetahui kelayakan isi materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, pada instrument ahli materi terdapat aspek desain pembelajarana. Kedua, instrument penilaian ahli media. Lembar instrument ahli media digunakan untuk menilai kelayakan media video animasi pembelajaran berbasis kinemaster. Pada instrument ahli media terdapat dua aspek yaitu aspek desain pembelajaran dan aspek tampilan visual. Ketiga, instrument minat belajar siswa, instrument ini digunakan untuk mengetahui reson siswa terhadap media pembelajaran, pada instrument ini memiliki empat aspek antara lain aspek perasaan senang, aspek ketertarikan, aspek perhatian dan aspek keterlibatan. Keempat, yaitu instrument penilaian guru, digunakan untuk menilai kelayakan video animasi pembelajaran berbasis kinemaster, layak digunakan pada siswa kelas V atau belum layak digunakan. Terakhir, instrument yang digunakan untuk pedoman wawancara dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk media pembelajaran yang berkualitas, pada penelitian ini menggunakan Teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Menggunakan skor konversi skala lima.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengembangan Produk Awal

Analisis kebutuhan media pembelajaran menjadi sumber penting untuk menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar, maka dari itu media pembelajaran menjadi penghubung antara guru dan siswa dimana guru saat ini menjadi fasilitator, oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan dan keterbatasan daya serap siswa serta dapat mengelola permasalahan guru di dalam kelas. Berdasarkan wawancara dengan guru, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan, antara lain sebagai berikut: (1) Keterbatasan sebuah media pembelajaran yang hanya berdasarkan pada buku siswa dan LKS; (2) Belum pernah dikembangan media animasi dalam pembelajaran IPA di SDN Banteran 1; (3) Terdapat siswa kelas V yang mudah bosan atau kurang tertarik pada saat proses belajar mengajar, karena hanya menggunakan buku siswa dan LKS; (4) Terdapat dua sampai empat siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi zoom karena masih banyak siswa yang tidak memiliki ponsel sendiri; (5) Siswa yang tidak mengikuti pembelajaran daring akan tertinggal materi.

Desain produk awal berbentuk video pembelajaran yang dinilai oleh para ahli. Desain produk dibuat menggunakan aplikasi kinemaster dan beberapa mentahan animasi dibuat menggunakan aplikasi zepeto sehingga membentuk animasi yang dapat bergerak dan menggunakan aplikasi coreldraw untuk membuat background, kemudian proses editing video disatukan dalam aplikasi kinemaster. Produk video pembelajaran memuat slide judul, tujuan pembelajaran, pengertian materi yang dibahas, inti pada materi, latihan soal dan penutup.

Hasil Validasi Ahli

Pada pelajaran IPA dan desain produk video pembelajaran divalidasi oleh para ahli antara lain ahli materi dan ahli media. Proses ini dilakukan menggunakan validasi angket untuk ahli materi, dan ahli media yang kemudian diberi skor yang merupakan nilai dari ahli materi dan ahli media terhadap video pembelajaran. Hasil validasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Penilaian Ahli Materi

Variabel	Skor Max	Skor	Keterangan
Aspek desain pembelajaran	100	95,3	Sangat Baik

Berdasarkan aspek dijelaskan diatas maka dapat diambil kesimpulannya yaitu hasil validasi dari ahli materi secara keseluruhan mendapat perolehan dengan skor 62 dari 65 yang kemudian dirata-rata menjadi 95,3 dengan konversi nilai skala 5. Dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran berbasis kinemaster pada pembelajaran IPA wujud benda dan sifat benda memiliki kualitas dengan kriteria sangat baik.

Tabel 2. Data Penilaian Ahli Media

Variabel	Skor Max	Skor	Keterangan
Aspek desain pembelajaran	100	96,7	Sangat Baik
Aspek tampilan visual	100	95,6	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi ahli media dapat disimpulkan sebagai berikut, analisis tersebut menyebutkan bahwa terdapat dua aspek yaitu aspek desain pembelajaran dan tampilan visual yang memperoleh skor tinggi. Analisis skor yang diberikan oleh ahli media menyatakan bahwa aspek desain pembelajaran mendapat skor rata-rata yaitu 96,7 dengan kriteria sangat baik, dan pada aspek tampilan visual mendapat skor rata- rata 95,6 dengan kategori sangat baik.

Revisi Produk

Setelah melakukan validasi oleh para ahli, ahli materi dan ahli media memberikan saran perbaikan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Uji Coba Produk

Pada uji coba terbatas peneliti meneliti siswa dari SDN Banteran 1 Bakalan, Donoharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta kelas V dengan jumlah sampel 13 siswa uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 14 Februari 2022 di SDN Banteran 1. Berikut ini hasil uji coba terbatas dan analisis hasil pada produk video pembelajaran.

Hasil Respon Guru

Hasil angket respon guru dapat disimpulkan bahwa produk video animasi pembelajaran mendapat skor 47. Dapat dihitung nilai persentasenya, nilai persentase yang didapat, kemudian diubah dalam bentuk nilai dengan cara mengkonversikan dengan tabel pedoman

penilaian angket respon guru skala 5. Maka untuk nilai persentase 94% termasuk dalam internal 85-100% sehingga produk bahan ajar mendapatkan kriteria sangat baik.

Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Berdasarkan nilai yang diperoleh sebelum menggunakan media video pembelajaran mendapatkan skor 829. Dapat dihitung rata-ratanya mendapat skor 63,7 apabila dikonversikan dengan tabel pedoman penilaian skala lima termasuk dalam 60- 74 dan mendapatkan kriteria cukup. Setelah menggunakan media video pembelajaran total skor yang diperoleh adalah 1108. Dapat dihitung persentasenya mendapatkan skor 85,2 apabila dikonversikan dengan tabel pedoman penilaian skala lima termasuk dalam 85-100 dan mendapatkan kriteria sangat baik.

Analisis Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan produk video pembelajaran berbasis kinemaster ini menggunakan langkah-langkah dari Sugiyono yang terdiri dari 10, namun Pada penelitian ini hanya menggunakan 6 (enam) langkah penelitian ini difokuskan pada minat belajar siswa dengan melakukan pengembangan video pembelajaran yang divalidasi oleh para ahli antara lain ahli materi dan ahli media. Hasil pengembangan produk pada penelitian ini yaitu video animasi pembelajaran berbasis kinemaster, produk video animasi pembelajaran ini berdurasi 7 menit 26 detik dan dapat diakses secara online melalui youtube dan google drive.

Desain produk dibuat menggunakan aplikasi kinemaster, sedangkan background pada video animasi pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi photoshop dan animasi gambar bergerak dibuat menggunakan permainan aplikasi zepeto. Produk video pembelajaran memuat slide judul, tujuan pembelajaran, pengertian materi yang dibahas, inti pada materi, latihan soal dan penutup. Produk yang sudah direvisi dan divalidasi oleh para ahli selanjutnya video animasi pembelajaran diunggah pada situs youtube dan google drive.

Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan produk media animasi pembelajaran berbasis kinemaster ini, membahas tentang materi sifat-sifat benda dan perubahan wujud benda kelas V. Menggunakan kompetensi dasar (KD) 3.7 menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari, dan indikator pencapaian 3.7.1 menyebutkan perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari (C1), 3.7.2 Menganalisis pengaruh kalor dalam perubahan suhu dan wujud benda (C4). Namun pada video pembelajaran yang di kembangkan hanya sampai pada indikator 3.7.1 menyebutkan perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari (C1), dikarenakan pada indikator 3.7.2 Menganalisis pengaruh kalor dalam perubahan suhu dan wujud benda (C4), pada indikator ini memerlukan pembelajaran secara tatap muka disertai kegiatan praktik yang harus dilakukan oleh siswa dan dibutuhkan video pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks maupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media tersebut dengan penggunanya.

Kajian Produk Akhir

Berdasarkan penelitian yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan video animasi pembelajaran dapat dikatakan layak, inovatif, dan efisien digunakan dalam proses belajar mengajar dengan adanya media video pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar siswa, hal ini senada dengan penelitian milik Tejo Nurseto (2011:21) yang mengatakan bahwa media pembelajaran yang baik mampu membantu mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif, media menjadi komponen yang

saling berhubungan dengan komponen yang lainnya, mempercepat proses belajar, meningktankan proses belajar mengajar dan mengkongkritkan materi yang abstrak. Video pembelajaran yang di kembangkan ini dapat dikatakan layak karena media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dibuktikan pada rata-rata penelitian dari 63,7 meningkat menjadi 85,2, yang kedua yaitu media video animasi pembelajaran ini memberikan bahan yang semula abstrak menjadi kongkrit. Media video animasi pembelajar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dan memberikan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan. Maka dari itu, media video animasi pembelajaran yang baik seharusnya dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menarik perhatian siswa untuk belajar.

Kesimpulan

Video pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi kinemaster dengan mengambil materi kelas V yaitu wujud benda dan sifat benda yang kemudian dibuat animasi dan dijadikan satu sehingga menghasilkan video pembelajaran berbasis kinemaster. Kelayakan pada video pembelajaran dinilai valid dengan memperoleh skor dari ahli materi sebanyak 95,3 sehingga dapat dikatakan sangat baik. Video pembelajaran memperoleh skor dari ahli media sebanyak 96 dan memperoleh hasil dengan kriteria sangat baik. Penilaian media pembelajaran dari guru termasuk dalam kategori sangat baik dengan perolehan skor 94. Minat belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran berbasis kinemaster dinilai efektif digunakan untuk pembelajaran karena terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media video pembelajaran. Total skor yang diperoleh dari minat belajar siswa adalah 63,7 dan mengalami peningkatan dengan perolehan skor 85,2 dengan kriteria sangat baik.

Video pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar pada pelajaran IPA tema 7 materi wujud benda dan sifat benda untuk peserta didik kelas V SD/MI. Video ini juga dapat digunakan untuk siswa secara mandiri di luar jam sekolah. Guru dapat mengembangkan media video pembelajaran untuk memotivasi siswa sehingga siswa dapat meningkatkan minat belajarnya. Video pembelajaran ini memuat pembelajaran untuk beberapa hari, bagi peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan materi dengan cakupan materi yang lebih luas.

Daftar Pustaka

Agarina, M., Sutedi, S., Karim, A. S., & Septarina, L. 2021. Pelatihan Pembuatan Dan Editing Video Pembelajaran Daring Dengan Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Bagi Guru SDIT di Lampung. In Prosiding Seminar Nasional Darmajaya (Vol. 1, pp. 7-12).

Dariyadi, M. W. (2018). Penggunaan software "sparkol videosribe" sebagai media pembelajaran bahasa Arab berbasis ICT. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, *4*(4), 272-282.

Departmen Pendidikan Nasional, (2003). Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang sistemn Pendidikan Nasional, Jakarta: Depdiknas.

Dewantara, Ki Hajar. (2013). *Bagian I Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Tamansiswa.

Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, *2*(1), 1-11.

Fadhli, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. *Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*, *3*(1), 24-33.

Firdinana, W. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 29 Jakarta. Skripsi, Jakarta: UIN.

Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, *3*(1).

Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-media pembelajaran efektif dalam membantu pembelajaran matematika jarak jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, *2*(2), 59-69.

Irawati, E., & Susetyo, W. (2017). Implementasi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Di Blitar. *Jurnal Supremasi*, 3-3.

Kebudayaan, K. P. D. (2020). Pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (covid-19). Surat Edaran Nomor, 15. Hal 1-20.

Khaira, H. 2021. Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. In Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3 (pp. 39-44). FBS Unimed Press.

Kirom, A. (2017). Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis multikultural. *Jurnal Al-Murabbi*, *3*(1), 69-80.

Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 3 (2), 115–125.

Maryanto. 2017. *Peristiwa dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Maryanto. 2017. Pristiwa dalam kehidupan : buku guru/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Muakhirin, B. (2014). Peningkatan hasil belajar IPA melalui pendekatan pembelajaran inkuiri pada siswa SD. *Jurnal ilmiah guru caraka olah pikir edukatif*, (1).

Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, *8*(2). 1-10

Mulyatiningsih, Endang. 2013. Metode Penelitian Bidang Penerapan. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Nurdyansyah, N. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Nurlaila, N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster dan Google Formulir dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMAN 1 Kelayang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3), 5941-5947.

Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik, Jurnal Ekonomi & Pendidikan (Volume 8 Nomor 1). Hlm. 21-23.

Pattanang, E., Limbong, M., & Tambunan, W. (2021). Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Pada Smk Kristen Tagari. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, *10*(2), 113-120.

Purbosari, P. M. (2016). Pembelajaran berbasis proyek membuat ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk meningkatkan academic skill pada mahasiswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *6*(3), 231-238.

Purwoko, A. A., Burhanuddin, B., Andayani, Y., Hadisaputra, S., Yulianti, L., Fitri, Z. N., & Pariza, D. 2021. Validitas Instrumen Dalam Rangka Pengembangan Metode Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Prosiding SAINTEK, 3. Hal 94-102.

Rahayu, Siti. Dkk. 2020. Covid-19: The Nightmare or Rainbow. Mata Aksara: Jakarta.

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sunrti & Rahmawanti selly, 2014. *Penilaian dalam kurikulum 2013 membantu guru dan calon guru mengetahui langkah-langkah penilaian pembelajaran*. Yogyakarta: Andi 2014.

Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Utaminingsih, R., & Rahayu, A. (2017). Profil Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Taman Muda Se Kota Yogyakarta. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, *3*(1).

Wardani, K., Rahayu, A., & Al Masjid, A. (2018). Persepsi Mahasiswa Pgsd Terhadap Bahan Ajar E-Learning Mata Kuliah Media Pembelajaran. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora*, *4*(1).